

Conductor pero no chofer ✨
Johnson & Jeison 🧑🧑



Conductor pero no chofer, es una investigación (en curso) que celebra la gloria y la desdicha del agrocolombiano, al coquetear con la idea romantizada del vaquero y las promesas de dominación espacial (y los seres que le habitan) implícita en la tecnificación del agro. Atravesada por un componente escultórico, audiovisual y performático, nos acerca a lo que podría ser la vaquería sin la presencia de animales, planteando una cyborgización del trabajo rural, particularmente de aquel que se presenta como especismo disfrazado de deporte y tradición.

La ganadería es una práctica importada que ha calado fuertemente en el imaginario nacional y ha devenido en múltiples formas de apropiación: desde telenovelas, fondas, talabarterías, curtiembres, torneos de coleo, música llanera, country latino, parrilladas, etc. Entre estas apropiaciones, nuestra favorita son los cantos de vaquería: una práctica cultural que consiste en sonidos hechos por humanos que se emplean en la labor de “arrear el ganado”, mezclando en versos alargados y profundos, sonidos que emulan ser un llamado animal con narración oral de historias de granja. Son una práctica que aunque apela por ser una forma de comunicación interespecie, termina por ser una “herramienta”* para estimular la producción ganadera.

Asimismo, en el marco de estas prácticas especistas, existen expresiones que se enuncian como “deportes de contacto/resistencia interespecie”, que usualmente consisten en un duelo de miradas que antecede la acción de humanos sometiendo a cuadrúpedos de granja. En el caso de estas actividades que involucran toros y otros bovinos: como el coleo, las corridas o el rodeo, hay una simbología relacionada con la virilidad, el orgullo y el poder que ronda estas prácticas, que ha venido siendo cultivada a través de un amplio imaginario western que va desde películas, canciones y libros, hasta videojuegos.

De un videojuego, se ha dicho que es una forma efectiva de comunicación entre humanos y máquinas inteligentes, el deporte del siglo XXI, un entretenimiento con alta huella cultural, y hasta, una experiencia interactiva que existe dentro de una consola pero que repercute y depende de los cuerpos que están fuera de ella. Similar a una página web o un rave, resulta ser una experiencia simultánea y colectiva que se goza en solitario.

Entre las formas de comunicación más bellas y complejas, entre humanos, está la fiesta, que particularmente en la región adquiere la forma de feria o carnaval, en los que abundan pólvora, quemas, carrozas, reinas, alcohol, espuma, verbenas, publicidad política, casetas de fritanga, maltrato animal y derivados. Son eventos que generan una amplia expectativa, pues al igual que un render, prometen la celebración de un bienestar que ya fue o está por venir, y sobre todo, queremos repetir.

En este sentido, y con el propósito de, ahondar en los cruces entre las prácticas rurales y artísticas contemporáneas, enmarcadas dentro del contexto local, no solo a nivel geográfico sino también tecnológico queremos emplear el espacio de la residencia En Bloque para aproximarnos hacia las prácticas de vaquería, y a partir de ahí, reflexionar sobre nuestra percepción del yo y del otro, la agencia que ejercemos sobre otros cuerpos y lugares, y las expectativas que se tienen frente a ello, particularmente en relación a las labores ganaderas, mediante una revisión crítica de su reciente hiper-tecnificación e iconografía asociada, particularmente a nivel simbólico a través de la imagen digital.



*preview de la muestra de resultados



*preview de la socialización del proyecto
**página web



En el marco de la muestra de resultados que se llevará a cabo en El Parquadero, realizaremos una instalación con las piezas producto del período de residencia, y en ella haremos dos activaciones como parte del programa público de Conductor pero no chofer: el lanzamiento de una página web y un evento de cierre.

Cabe aclarar que, consideramos que los sitios web son artefactos culturales, objetos performáticos y espacios políticos que responden a ciertas necesidades (locales y temporales) de conformar comunidad y lugares de intercambio, y en el caso específico de este proyecto, vemos pertinente la realización de una web estática que dé cuenta del proceso de investigación y las activaciones del mismo, para no sólo limitarnos a la demográfica Bogotana que pueda (o no) asistir a la muestra de resultados en El Parquadero. En este sentido, desarrollaremos una modesta plataforma online que será mutable durante el periodo de residencia, y en la que habilitaremos un repositorio en are.na en donde estarán disponibles una serie de recursos electrónicos (textos, audios, links, videos e imágenes) que reflexionan sobre nuestras exploraciones plásticas, al igual que anunciaremos los eventos relacionados al proyecto.

*preview de una de las piezas producto de la residencia



Antecedentes:

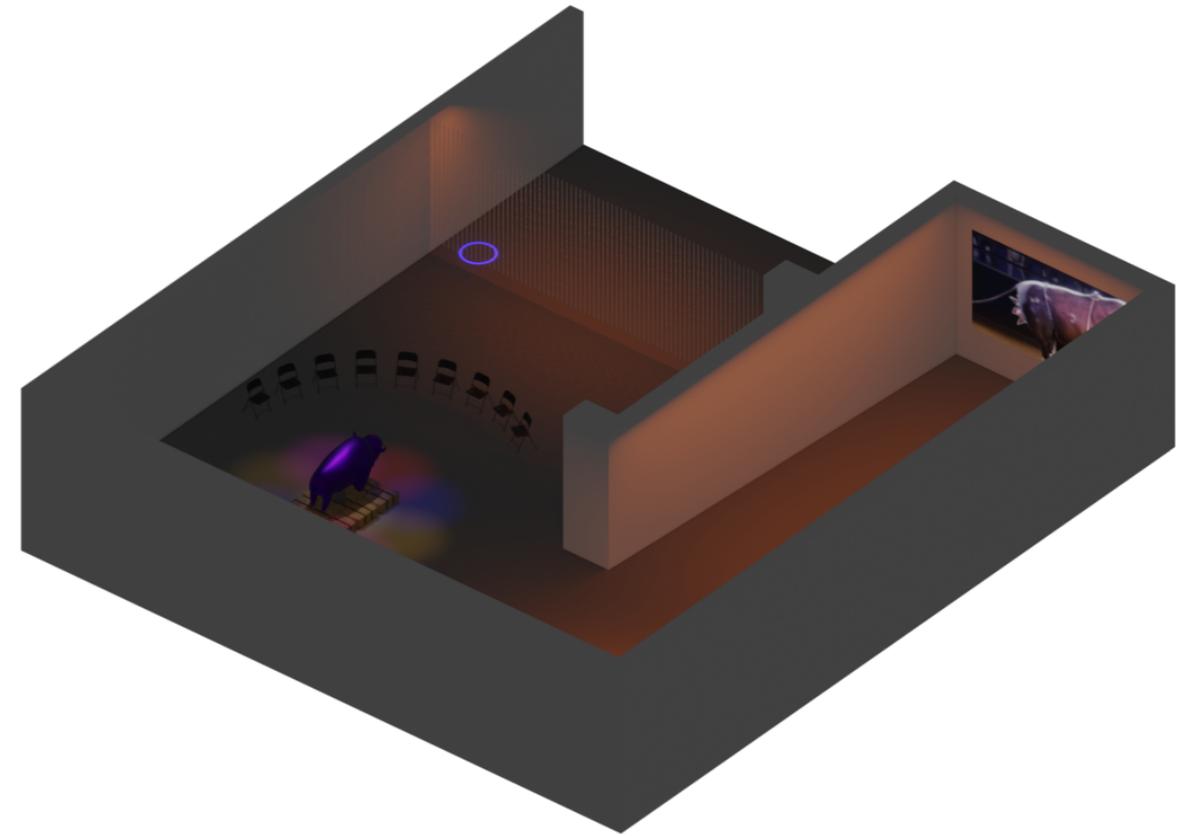
En 2019, en el marco de TheWrongBiennale, Jeison (Juan Manuel Parra) hizo una performance sonora cuyo público fueron los cuadrupedos de su finca, tal evento se llamó —rave bovino—. Luego en 2021, en el marco de las residencias online de Nmenos1, uno de los capítulos comisionados a Johnson (Sebastián Mira) fue un acervo online sobre la representación de animales domésticos en entornos de videojuegos, tal episodio tuvo por título —cyberganado—. Desde entonces, la práctica de ambos, es decir de Johnson & Jeison, ha tomado un particular interés por las aproximaciones al mundo agro, desde la esfera del arte contemporáneo.

Plan de divulgación:

En colaboración con un diseñador gráfico, desarrollaremos una serie de piezas gráficas que den cuenta de nuestra investigación y sus activaciones, dichas piezas circularán en nuestro Instagram, al igual que en la página web que crearemos específicamente para el proyecto. De esta manera, no limitándonos al público local, sino también enfocándonos en la demografía de internet que comparte algunos de nuestros mismos intereses.

Metas del proyecto:

Además de ahondar en nuestra investigación, esperamos poder aterrizarla en un cuerpo material que tome las formas de una página web realizada en .html y .css, una instalación con elementos producto del periodo de residencia, y un evento de cierre, —agrorave—, en el marco de la instalación.





Johnson & Jeison (J&J), es una dupla conformada por Juan Manuel Parra Chaparro (1995) y Sebastián Mira (1994). Vienen colaborando ininterrumpidamente desde 2020, pese a que iniciaron su amistad laboral en 2015, mientras cursaban (a destiempo) el pregrado en Artes Plásticas en la UJTL de Bogotá. Su trabajo explora las relaciones entre espacios físicos y digitales, las manifestaciones del paisaje tanto en lo rural como en lo virtual, y los métodos de representación online. Gustan de la albañilería, los videojuegos, las criptomonedas y el buen vivir. Su obra ha sido expuesta en Lima, Bogotá, Rotterdam, Chicago, Medellín, São Paulo y la internet.